

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI PERMAINAN MEMANCING ANGKA DI TAMAN KANAK- KANAK SANGRINA BUNDA PASAR TIKU

Rosi Meri Irawati

Abstrak

Kemampuan berhitung anak di Taman kanak-kanak Sangrina Bunda Tiku masih rendah. Jenis penelitian yang peneliti pakai adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Subjek dari penelitian ini adalah kelompok B1 Taman kanak-kanak Sangrina Bunda Pasar Tiku. Tahun ajaran 2011/2012. Berdasarkan hasil dari observasi dapat disimpulkan bahwa permainan memancing angka dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Kata kunci : Berhitung; memancing angka

PENDAHULUAN

Pada pembukaan UUD 1945 pada alenia keempat menyatakan; bahwa setiap warga negara memiliki hak yang sama untuk mendapatkan kecerdasan melalui pendidikan dan pengajaran (Pasal 31 ayat 1 UUD 1945). Secara operasional dukungan tersebut dinyatakan dalam Undang-Undang Pendidikan Nasional Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Hal ini berarti bahwa usaha sadar dan terencana dalam pendidikan hendaknya dimulai dari usia dini, karena masa ini merupakan masa emas (*gold age*) dimana pendidikan anak usia dini merupakan periode terpenting pada pembentukan otak, intelegensi, kepribadian dan aspek perkembangan lainnya. Kondisi ini sesuai dengan UU Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003

tentang Pendidikan Anak Usia Dini, pasal 1 ayat 14 menyebutkan bahwa : Pendidikan Anak Usia Dini adalah salah satu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pembinaan rangsangan pendidikan agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.

Dalam Peraturan Pemerintah No. 6 tahun 2003 ayat 1 mengatur bahwa Taman Kanak – Kanak adalah salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang menyediakan program pendidikan bagi anak usia 4 tahun sampai memasuki Sekolah Dasar dan mempersiapkan kemampuan dasar anak untuk melanjutkan pendidikan ke Sekolah Dasar.

Pada kurikulum berbasis kompetensi (KBK 2004) dinyatakan bahwa tujuan Taman Kanak - Kanak (TK) adalah membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis atau fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, kemandirian dan seni. Guru Taman kanak-kanak hendaknya memahami karakter dan kemampuan masa kanak – kanak yang harus diselesaikan.

Melalui pendidikan di taman kanak-kanak ini diharapkan untuk mengembangkan segenap potensi yang dimiliki oleh anak, baik psikis maupun fisik yang meliputi aspek perkembangan bahasa, moral, agama, sosial, emosional dan kognitif. Hal ini sesuai dengan tujuan dari proses pembelajaran di Taman Kanak – kanak.

Perkembangan kognitif merupakan kemampuan yang berhubungan dengan menggambarkan sistematis dalam berfikir. Kemampuan kognitif bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan logika matematika dan pengetahuan untuk memilah – milah, menghubungkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir kritis dan teliti.

Pembelajaran berhitung merupakan bagian terpenting dalam aktivitas kehidupan manusia, apabila kegiatan berhitung diberikan melalui kegiatan macam-macam permainan tentunya akan lebih efektif, karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak, diyakini bahwa anak-anak berhasil mempelajari sesuatu apabila yang ia pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan dan kemampuan.

Berdasarkan pengamatan peneliti di lapangan, guru sering mengabaikan kemampuan anak dalam berhitung dan lebih menitik beratkan pada intelektual anak, sehingga anak Cuma pintar teori tetapi secara praktek anak tidak mampu melakukannya karena anak tidak

memahami konsep berhitung yang benar dimana anak hanya tahu membilang tetapi tidak tahu dengan angkanya.

Berdasarkan fenomena di atas peneliti merasa perlu melakukan tindakan untuk meningkatkan pengembangan pembelajaran berhitung dengan jalan melalui permainan memancing angka yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak menuju jenjang yang lebih tinggi.

Pada kenyataannya di Taman kanak-kanak Sangrina Bunda, Pasar Tiku anak kurang mampu dalam peningkatan pengetahuannya dibidang berhitung karena pembelajaran yang digunakan masih berupa gambaran umum, penyajian media kurang menarik bagi anak, alat peraga yang kurang serta kurang inovatifnya guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan yaitu belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Dimana pembelajaran yang digunakan masih secara klasikal sehingga pembelajaran berhitung tidak menarik dan terkesan membosankan bagi anak. Hal ini mengakibatkan pembelajaran berhitung tidak tercapai secara optimal. Pada hal pembelajaran berhitung merupakan bagian terpenting dalam aktivitas kehidupan manusia. Apabila kegiatan berhitung disajikan melalui bermacam-macam permainan yang menarik tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak.

Seorang guru profesional sangat dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memodifikasi serta memanfaatkan media yang optimal, sehingga kebutuhan aspek perkembangan anak terpenuhi dan mencapai hasil yang optimal pula. Banyak upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan potensi serta kemampuan yang dimiliki anak, diantaranya seorang guru harus mampu mengembangkan kemampuan dasar yang dimiliki oleh anak. Dari pengamatan peneliti di Taman kanak-kanak Sangrina Bunda, Pasar Tiku, bahwa peserta didik tidak berinovatif pada pembelajaran berhitung, anak kenal angka dan dapat membilang dengan benda-benda secara sederhana.

Dari hasil pengamatan sementara pada kelompok B1 tahun ajaran 2011/2012 dengan jumlah murid 25 orang, terdapat 8 anak tidak kenal angka dan tidak dapat membilang, 12 anak bisa membilang namun tidak dapat menunjukan angka dari jumlah benda yang dibilang, 5 anak dapat membilang dan mampu mencari angka dari jumlah benda bilangan. Dengan demikian

sebagian besar anak belum menguasai konsep berhitung, padahal kegiatan berhitung sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pengamatan tersebut, peneliti merasa perlu melakukan upaya lain untuk meningkatkan perkembangan pembelajaran berhitung dengan jalan dalam bentuk permainan memancing angka yang dapat meningkatkan motivasi keingintahuan anak dalam berhitung sehingga pembelajaran berhitung menjadi lebih menyenangkan bagi anak serta mempersiapkan peserta didik untuk benar-benar siap untuk melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi

Metode Penelitian

Jenis Penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (*classroom action research*). Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Sangrina Bunda kelompok B₁. Penelitian dilaksanakan berkolaborasi dengan teman sama mengajar di Taman Kanak-kanak tersebut.

Menurut Kunandar (2011:46) Penelitian Tindakan kelas adalah suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri dengan jalan merancang, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan tindakan melalui siklus secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran dikelasnya.

Suyanto (dalam Kunandar, 2011:52) Penelitian Tindakan Kelas diyakini menawarkan cara dan prosedur baru untuk meningkatkan profesionalisme guru dalam proses belajar mengajar di kelas, dengan melihat berbagai indikator keberhasilan proses dan hasil pembelajaran yang terjadi pada peserta didik.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil (I) tahun pelajaran 2011/2012. Siklus penelitian ini tergantung dari hasil analisa data yang menjadi acuan penelitian dalam proses refleksi Penelitian Tindakan Kelas.

Subjek Penelitian ini adalah anak Taman Kanak-kanak Sangrina Bunda Tiku, Kecamatan Tanjung Mutiara Tahun ajaran 2011/2012, khususnya murid kelompok B₁ yang

berjumlah 16 orang, terdiri dari 9 orang laki-laki dan 7 orang perempuan serta rata-rata usia 5-6 tahun.

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan secara bersiklus yaitu siklus I dan siklus II. Penelitian ini secara garis besar terdapat empat tahap menurut Arikunto (2004:16). Tahapan dalam penelitian ini adalah: (1) Perencanaan (*Planning*) (2) Pelaksanaan Tindakan (*Action*) (3) Pengamatan (*Observation*) (4) Refleksi (*Reflection*).

Perencanaan tindakan, pada perencanaan ini peneliti melakukan beberapa hal, yaitu merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses belajar mengajar, menentukan tema, menyiapkan sumber belajar atau media, menentukan tujuan pembelajaran, membuat RKH,

Pelaksanaan Tindakan, dalam pelaksanaan tindakan ada tiga tahap yaitu 1) Kegiatan Awal \pm 30 Menit, mengatur tempat duduk anak, salam dan berdo'a, apersepsi yaitu memberikan kaitan pembelajaran yang akan diberikan pada anak, menciptakan kegiatan awal yang menarik dan mengajukan hal-hal yang dapat menimbulkan rasa ingin tahu anak, sehingga anak termotivasi untuk belajar. Kegiatan ini dilaksanakan melalui tanya jawab dan percakapan. 2) Kegiatan Inti \pm 60 Menit.

Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dan memonitor serta mencatat perkembangan anak dalam hal keberaniannya dalam berbahasa dan menciptakan lingkungan yang menyenangkan bagi anak. Observasi ini bertujuan untuk mengumpulkan data selama penelitian berlangsung.

Renungan / Refleksi. Refleksi adalah usaha dalam mengkaji serta merenungkan apa yang telah dilakukan dan hasil apa yang telah dicapai dan tindakan yang telah diberikan.

Alat yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah Format Observasi yaitu mencari informasi dengan cara mengamati secara langsung perilaku dan sikap anak untuk mendapat data yang lebih akurat yang berpedoman pada indikator yang telah ditetapkan sesuai dengan kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Dokumentasi, Peneliti mendokumentasikan kegiatan yang dilakukan anak berupa rekaman dan foto.

Data Data yang diperoleh dari hasil observasi belajar mengajar akan dianalisis, setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan merupakan sebagian bahan untuk menentukan tindakan berikutnya. Disamping itu juga seluruh data digunakan untuk mengambil kesimpulan dan tindakan yang dilakukan.

Data yang dianalisis dalam persentase dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Hariyadi (2009:24) sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

F = Frekuensi

N = Jumlah banyaknya individu/sisa.

Untuk memperoleh hasil yang maksimal terhadap penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, peneliti juga melakukan analisis secara kualitatif yaitu berupa narasi yang menjelaskan tentang hasil penelitian peningkatan perkembangan bahasa anak melalui bermain peran yang kriterianya dikemukakan oleh Arikunto (2006: 241) dilambangkan dengan Sangat Tinggi (ST), Tinggi (T), dan rendah (R). Dengan demikian dapat dikategorikan: anak yang bernilai sangat tinggi berarti anak dikategorikan mampu dengan penilaian bulat penuh, anak yang bernilai tinggi berarti masih berkembang dengan penilaian tanda ceklis, dan anak yang dikategorikan rendah berarti anak masih perlu bimbingan dengan penilaian bulat kosong. Penilaian sangat tinggi, tinggi, dan rendah ditentukan berdasarkan persentase.

Hasil

Siklus pertama dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan, pertemuan I dilaksanakan tanggal 9 April 2012, pertemuan II hari Rabu tanggal 11 April 2012 dan pertemuan III pada hari Kamis tanggal 12 April 2012.

Tindakan siklus I dapat dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah ditentukan. Sebelum melaksanakan tindakan peneliti melihat kondisi awal terlebih dahulu hasil observasinya adalah : anak yang mampu menghitung ikan yang dipancing melalui pancingannya (aspek1) untuk kategori sangat tinggi 18,75% atau 3 orang dari 16 orang anak, tinggi 12,5 % atau 2 orang dari 16 orang anak, dan 68,75% atau 11 orang dari 16 orang anak. Untuk anak yang mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan memancing angka (aspek 2) kategori sangat tinggi 18,75% atau 3 orang dari 16 orang anak, tinggi 6,25 % atau 1 orang dari 16 orang anak, dan 75% atau 12 orang dari 16 orang anak. Dan pada aspek 3 (anak yang mampu membedakan hasil pancingan ikan besar/kecil) kategori sangat tinggi 25% atau 4 orang dari 16 orang anak, tinggi 12,5 % atau 2 orang dari 16 orang anak, dan 62,5% atau 10 orang dari 16 orang anak. Dan bila diambil rata-rata anak yang sangat tinggi 20,83% atau 3 orang dari 16 orang anak, kemampuan tinggi 0,5% atau 2 orang dari 16 orang dan kemampuan rendah 3,6% atau 11 orang dari 16 orang anak. Hal ini membuktikan bahwa kemampuan berhitung anak masih rendah.

Siklus I pertemuan pertama dilaksanakan tanggal 9 April 2012 hasil observasi : anak yang mampu menghitung ikan yang dipancing melalui pancingannya (aspek1) untuk kategori sangat tinggi 18,75% atau 3 orang dari 16 orang anak, tinggi 12,5 % atau 2 orang dari 16 orang anak, dan 68,75% atau 11 orang dari 16 orang anak. Untuk anak yang mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan memancing angka (aspek 2) kategori sangat tinggi 18,75% atau 3 orang dari 16 orang anak, tinggi 6,25 % atau 1 orang dari 16 orang anak, dan 75% atau 12 orang dari 16 orang anak. Dan pada aspek 3 (anak yang mampu membedakan hasil pancingan ikan besar/kecil) kategori sangat tinggi 25% atau 4 orang dari 16 orang anak, tinggi 12,5 % atau 2 orang dari 16 orang anak, dan 62,5% atau 10 orang dari 16 orang anak. Dan bila diambil rata-rata anak yang sangat tinggi 20,83% atau 3 orang dari 16 orang anak, kemampuan tinggi 0,5% atau 2 orang dari 16 orang dan kemampuan rendah 3,6% atau 11 orang dari 16 orang anak.

Siklus 2 Pertemuan kedua siklus I hari Rabu 11 April 2012 hasil observasi : anak yang mampu menghitung ikan yang dipancing melalui pancingannya (aspek 1) untuk kategori sangat tinggi 18,75% atau 3 orang dari 16 orang anak, tinggi 12,5 % atau 2 orang dari 16 orang anak, dan 68,75% atau 11 orang dari 16 orang anak. Untuk anak yang mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan memancing angka (aspek 2) kategori sangat tinggi 18,75% atau

3 orang dari 16 orang anak, tinggi 6,25 % atau 1 orang dari 16 orang anak, dan 75% atau 12 orang dari 16 orang anak. Dan pada aspek 3 (anak yang mampu membedakan hasil pancingan ikan besar/kecil) kategori sangat tinggi 25% atau 4 orang dari 16 orang anak, tinggi 12,5 % atau 2 orang dari 16 orang anak, dan 62,5% atau 10 orang dari 16 orang anak. Dan bila diambil rata-rata anak yang sangat tinggi 20,83% atau 3 orang dari 16 orang anak, kemampuan tinggi 0,5% atau 2 orang dari 16 orang dan kemampuan rendah 3,6% atau 11 orang dari 16 orang anak.

Siklus 2 Pertemuan Ketiga siklus I Rabu 11 April 2012 hasil observasi : anak yang mampu menghitung ikan yang dipancing melalui pancingannya (aspek1) untuk kategori sangat tinggi 31,25% atau 5 orang dari 16 orang anak, tinggi 18,75 % atau 3 orang dari 16 orang anak, dan 56,25% atau 9 orang dari 16 orang anak. Untuk anak yang mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan memancing angka (aspek 2) kategori sangat tinggi 31,25% atau 5 orang dari 16 orang anak, tinggi 18,75% atau 3 orang dari 16 orang anak, dan rendah 43,75% atau 7 orang dari 16 orang anak. Dan pada aspek 3 (anak yang mampu membedakan hasil pancingan ikan besar/kecil) kategori sangat tinggi 37,5% atau 6 orang dari 16 orang anak, tinggi 18,75 % atau 3 orang dari 16 orang anak, dan 43,75% atau 7 orang dari 16 orang anak. Dan bila diambil rata-rata anak yang sangat tinggi 3,33 % atau 5 orang dari 16 orang anak, kemampuan tinggi 16,6 % atau 3 orang dari 16 orang dan kemampuan rendah 50 % atau 8 orang dari 16 orang anak.

Dari hasil pelaksanaan pada siklus I, ternyata belum mencapai Kreteria Ketuntasan Minimal (KKM) maka peneliti melanjutkan penelitian ini pada siklus II dilaksanakan sebanyak 3 pertemuan, pertemuan I dilakukan pada hari Selasa tanggal 17 April 2012 , pertemuan kedua Rabu tanggal 18 April 2012 dan pertemuan ketiga pada hari Kamis tanggal 19 April 2012.

Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 17 April 2012 dengan tema binatang dan sub tema binatang peliharaan, hasil observasinya: anak yang mampu menghitung ikan yang dipancing melalui pancingannya (aspek 1) sangat tinggi 31,25% atau 5 orang dari 16 orang anak, tinggi 25 % atau 4 orang dari 16 orang anak, dan 43,75% atau 7 orang dari 16 orang anak. Untuk anak yang mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan memancing angka (aspek 2) kategori sangat tinggi 37,5% atau 6 orang dari 16 orang anak, tinggi 18,75% atau 3 orang dari 16 orang anak, dan rendah 43,75% atau 7 orang dari 16 orang anak. Dan pada aspek 3 (anak yang mampu membedakan hasil pancingan ikan besar/kecil)

kategori sangat tinggi 56,25% atau 9 orang dari 16 orang anak, tinggi 31,25 % atau 5 orang dari 16 orang anak, dan 12,25% atau 2 orang dari 16 orang anak. Dan bila diambil rata-rata anak yang sangat tinggi 43,73 % atau 7 orang dari 16 orang anak, kemampuan tinggi 31,25 % atau 5 orang dari 16 orang dan kemampuan rendah 31,25 % atau 5 orang dari 16 orang anak.

Pertemuan kedua siklus II dilakukan tanggal 18 April 2012, penelitian melakukan kegiatan lomba mengisi keranjang ikan sesuai angka. Hasil observasi adalah anak yang mampu menghitung ikan yang dipancing melalui pancingannya (aspek1) untuk kategori sangat tinggi 31,25% atau 5 orang dari 16 orang anak, tinggi 37,5 % atau 6 orang dari 16 orang anak, dan 31,25% atau 5 orang dari 16 orang anak. Untuk anak yang mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan memancing angka (aspek 2) kategori sangat tinggi 37,5% atau 6 orang dari 16 orang anak, tinggi 25% atau 4 orang dari 16 orang anak, dan rendah 37,5% atau 6 orang dari 16 orang anak. Dan pada aspek 3 (anak yang mampu membedakan hasil pancingan ikan besar/kecil) kategori sangat tinggi 62,5% atau 10 orang dari 16 orang anak, tinggi 37,5% atau 6 orang dari 16 orang anak, dan 0 % atau 0 orang dari 16 orang anak. Dan bila diambil rata-rata anak yang sangat tinggi 43,73 % atau 7 orang dari 16 orang anak, kemampuan tinggi 31,25 % atau 5 orang dari 16 orang dan kemampuan rendah 25 % atau 4 orang dari 16 orang anak.

Pertemuan ketiga siklus II dilakukan pada tanggal 19 April 2012, penelitian melakukan kegiatan lomba mengisi keranjang ikan sesuai angka : anak yang mampu menghitung ikan yang dipancing melalui pancingannya (aspek1) untuk kategori sangat tinggi 37,5% atau 6 orang dari 16 orang anak, tinggi 50 % atau 8 orang dari 16 orang anak, dan 12,5 % atau 2 orang dari 16 orang anak. Untuk anak yang mampu mengurutkan angka 1-10 melalui permainan memancing angka (aspek 2) kategori sangat tinggi 50 % atau 8 orang dari 16 orang anak, tinggi 43,75 % atau 7 orang dari 16 orang anak, dan rendah 12,5% atau 2 orang dari 16 orang anak. Dan pada aspek 3 (anak yang mampu membedakan hasil pancingan ikan besar/kecil) kategori sangat tinggi 81,25% atau 13 orang dari 16 orang anak, tinggi 18,75% atau 3 orang dari 16 orang anak, dan 0 % atau 0 orang dari 16 orang anak. Dan bila diambil rata-rata anak yang sangat tinggi 56,25% atau 9 orang dari 16 orang anak, kemampuan tinggi 56,25% atau 6 orang dari 16 orang dan kemampuan rendah 6,25% atau 1 orang dari 16 orang anak.

Berdasarkan hasil observasi siklus I dan siklus II peningkatan kemampuan berhitung anak melalui memancing angka di Taman kanak-kanak Sangrina Bunda Pasar Tiku Kecamatan Tanjung Mutiara sudah ada peningkatan yaitu pertemuan pertama 10,67% pada pertemuan pertama 18,75 % dan 24,95 % pada pertemuan ketiga. Memang hasil observasi pada siklus II ini sudah memenuhi persyaratan KKM sebesar 75 %, sehingga kegiatan memancing ini dihentikan sampai disini.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan memancing angka di Taman Kanak-kanak. Sangrina Bunda Pasar Tiku Kecamatan Tanjung Mutiara serta melihat kondisi awal tentang kemampuan berhitung anak peneliti melakukan tindakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Sangrina Bunda dengan melalui permainan memancing angka.

Hasil yang diperoleh dari siklus I dan siklus II terlihat peningkatan yang sangat baik, dimana tingkat penilaian siklus I dan siklus II dapat dijabarkan keberhasilannya sebagai berikut:

Menghitung ikan yang dipancing melalui permainan memancing angka terjadi peningkatan dari 43,75% pada siklus I meningkat menjadi 83,66% pada siklus II. Mengurutkan angka 1-10 melalui permainan memancing angka meningkat dari 43,75% pada siklus I menjadi 81,25% pada siklus II. Dan membedakan ikan besar/kecil meningkat dari 56% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II.

Simpulan Dan Saran

Simpulan

Berdasarkan siklus I dan siklus II serta hasil analisis data maka pada bagian ini dikemukakan kesimpulan dan saran sebagai berikut : Pendidikan anak usia dini adalah salah satu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang

dilakukan melalui pembinaan ransangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikis agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.

Melalui permainan memancing dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata untuk meningkatkan hasil belajar anak, dengan adanya persentase dari siklus I dan siklus II. Pelaksanaan permainan memancing ikan dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak. Agar pembelajaran berhitung dapat tercapai maka guru hendaknya memahami kemampuan dasar yang dimiliki anak dan seorang guru juga dituntut lebih kreatif dan inovatif dalam memodifikasi permainan sebagai media pembelajaran sehingga aspek perkembangan anak Taman Kanak-kanak dapat terpenuhi dan optimal.

Kemampuan berhitung anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat dengan menggunakan alat permainan memancing angka pada anak kelompok B1 Taman Kanak-kanak Sangrini Bunda. Kemampuan berhitung dengan permainan memancing lebih menarik bagi anak, sehingga anak benar-benar aktif dalam melaksanakan permainan. Anak usia Taman Kanak-kanak adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika, karena usia Taman Kanak-kanak sangat peka terhadap ransangan yang diterima dari lingkungannya.

Saran

Berdasarkan hasil temuan peneliti, maka Peneliti memberikan saran sebagai berikut: Anak diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif; agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik bagi anak sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk permainan; untuk memotivasi dan meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif dan menyenangkan;

Guru Taman Kanak-kanak diharapkan dapat melakukan permainan memancing angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak; Diharapkan peneliti yang lain dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan berhitung anak melalui metode dan media yang lainnya; diharapkan pembaca dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto Suharsimi. 2004. *Penelitian Tindakan Kelas* : Bumi Aksara, Jakarta
- Depdiknas. 2005. Standar Kompetensi Kurikulum 2004, Jakarta : Depdiknas
- Undang – undang No. 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Sinar Grafika.
- Rini Hidayani, dkk. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka 2005.
- Standar Kompetensi Kurikulum 2004*. Jakarta : Depdiknas.
- Soedono, Anggani. 1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar Taman Kanak-Kanak*. Depdikbud Dirjen Dikti proyek.